シミュレーションゲーム

CAMPAIGN VERSION

大戦略II



PHOTO by KATSUHIKO TOKUNAGA

マイクロキャビン®

目次

パッケージ内容

「キャンペーン版大戦略II」のパッケージ内には以下のものが入っています。
ご購入の際には必ずご確認ください。

●システムディスク
●データディスク
●ユーザーズマニュアル
●リファレンスマニュアル
●アンケート葉書
●ユーザーサポート依頼書

使用機種構成

必要機器

●ＶＲＡＭ１２８Ｋ以上のＭＳＸ２、２＋、ｔｕｒｂｏＲ
　ＭＳＸ２の場合３．５”２ＤＤディスクドライブが必要です。
●ブランクディスク（ユーザーディスク用）
　パナソフト製のパナアミューズメントカートリッジにも対応しています。
●ジョイパット（ゲーム中の操作はほとんどジョイパットで行ないます。）
●ＲＧＢまたはビデオ入力対応モニタ

1　はじめに．．．

1．1　キャンペーン版大戦略Ⅱとは？

キャンペーン版大戦略Ⅱはシミュレーションゲームと呼ばれています。”ｓｉｍｕｌａｔｉｏｎ”と言う言葉には”まねること”、”みせかけ”といった意味があります。では、キャンペーン版大戦略Ⅱとはどんなゲームなのでしょうか？

将棋に例えて見ることにしましょう。まず、将棋盤にあたるのは大戦略でいうと様々な地形を持つマップにあたります。”歩”や”金”などの駒はＦ－１４トムキャットやレオパルド２といった兵器に値するでしょう。飛車は縦と横には動けるが、斜めには動けない。戦車は陸を移動できるが、海には入れない。目的はといえば将棋は相手の王を取る、大戦略は相手の首都を占領する（この部分などは正に詰め将棋の感覚）。

いかかでしょうか？考えてみると大戦略は将棋をより楽しく（複雑？）したものと言えるのかもしれません。

与えられた様々な要素やデータを自分なりに考え、各々の行動を決定し、ゲームを進めて目的に到達する。そこでシミュレーションゲームに言えることは、ある程度目的は決められていても、プレイする人によって目的に達する過程が様々だということです。また、同じ人でもプレイする度に違った行動(大戦略でいうなら戦略といったところでしょうか)や遊び方ができる、そういったところはシミュレーションならではの楽しみの一つではないでしょうか？皆さんはどう思われるでしょう．．．それは、このゲームをプレイしてみて答えを出してみてください。

1．2　イントロダクション

キャンペーン版大戦略Ⅱは前作ＳＵＰＥＲ大戦略をグレードアップさせたウォーシミュレーションゲームです。プレイヤーであるあなたは一国の指揮者となり、様々な現代兵器を率いてコンピュータ又は他のプレイヤーの国を制覇するのが目的です。

プレイヤーは自国の都市から入る収入を基に兵器を生産し、他国の部隊との戦闘に勝ち進み都市の数を増やしていきます。都市が増えれば収入が増え、より高性能な兵器を数多くそろえることができ、ついには敵の首都まで進んで相手を降伏させることができるでしょう。

また、今回採用されたキャンペーンモードは、８つの連なったマップを次々にクリアして最終マップに潜む敵の本拠地を制覇するのが目的です。

ゲームの終了条件には次の様な条件があります。

1）相手国の首都を占領したとき。
首都を占領すると占領された相手国は自動的に降伏します。この場合はプレイヤーが勝ちになります。

2）相手国のすべてのユニットを破壊したとき。
敵のすべてのユニットを破壊した場合も、相手国は自動的に降伏します。この場合はプレイヤーが勝ちになります。

3）コンピュータがすべての人間の国を占領したとき
逆にプレイヤーが首都を占領されてしまうと自動的に降伏したことになります。この場合はプレイヤーの負けになります。

4）第２００ターンが終了したとき
２００ターンを消化してもマップ上に２ヶ国以上存在する場合にその時点でゲームは終了します。この場合は引き分けになります。

5）人間側がすべて降伏したとき
戦況がおもわしくなく、これ以上ゲームを続けても無駄だと思われる場合は降伏することができます。ただし、１０ターン未満のときは降伏できません。この場合はプレイヤーは負けになります。

１．３　基本用語

①マップ

ゲームの舞台となる戦場をマップと呼びます。画面上で戦場の全体図を表すものをフルマップ、プレイヤーが実際にプレイを行なうものをビューマップと呼びます。なお、ビューマップは六角形のマス（ヘックス）で構成されています。

②ヘックス

ビューマップを構成する六角形のマスをヘックスと呼びます。ヘックスは、地形・距離などを表す最小単位で、ユニットの移動や戦闘に影響を与えます。

このヘックスは、ウォーゲームで使う戦場を区切る方法として考案されたものです。ヘックスが考案されるまでは、正方形のマス目で区切っていたのですが、正方形では斜めの移動と縦横の移動で距離的な差が出てしまうという欠点がありました。この欠点をなくしたのがヘックスなのです。

③ユニット

マップ上でプレイヤーが操る部隊のことをユニットと呼びます。ユニットは現在世界各国で使用されている兵器や兵員の集団を表しており、移動や戦闘に関する様々な能力を持っています。ユニットは地上ユニットと航空ユニット、艦船ユニットに大別されます。

（1）地上ユニット

地上戦闘に使用される兵器、兵員のユニットを地上ユニットと呼びます。地上ユニ

ットには、戦車、装甲車、対空戦闘車両、輸送車、補給車、各種歩兵などがあります。

（2）航空ユニット

航空戦闘に使用される兵器ユニットを航空ユニットと呼びます。航空ユニットには、戦闘機、戦闘爆撃機、攻撃機、攻撃ヘリコプター、輸送ヘリコプターなどがあります。

（3）艦船ユニット

海上での戦闘に使用される兵器ユニットを艦船ユニットと呼びます。キャンペーン版大戦略Ⅱで初めて登場した艦船ユニットは、駆逐艦、空母、ヘリ空母、輸送艦の４種類があります。

④フェイズ

マップにおけるそれぞれの国は、Ｂｌｕｅ国、Ｒｅｄ国、Ｇｒｅｅｎ国、Ｙｅｌｌｏｗ国の順にフェイズを消化していきます。ある国から回ってきた順番を次に回すまでの間をフェイズと言い、この間に生産や行動を行なうことになります。例えば、あなた（ゲームをプレイしている人）の順番はプレイヤーズフェイズといいます。

⑤ターン

各国のフェイズ、つまり４つのフェイズが始まって一通り回って、最初の国に戻るまでをターンと呼びます。２ターンが終った時点では各国がフェイズを２回づつ消化していることになります。

⑥本国領

本国領とは各国の首都から５ヘックス以内の範囲のことです。本国領土内の首都、都市、空港、港と首都に隣接するヘックスで生産が行なえます。

ただし、それらのヘックスであっても、敵に占領されている場合には生産できません。また、山、川、海のヘックスでも生産できません。

⑦軍事費

軍事費は部隊を生産したり、補給、補充するために必要なお金です。軍事費は自国の首都及び都市から得られます。よって、自国の都市が増えればそれだけ入ってくる軍事費も増えることになります。

軍事費は各ターンの最初に自動的に計算され徴収されます。１つの都市から得られる軍事費は０～１００までの範囲を任意で設定することができます。ただし、首都から得られる収入は３００と決っています。また、軍事費の額を越えて部隊を生産することはできません。なお、１ターン内に使いきらなかった軍事費は次のターンに繰り越されます。

⑧支配地域

各部隊は、自分のいるヘックスに隣接したヘックスに対して支配能力を持っています。この隣接ヘックスに敵部が入ると敵部隊はまだ移動できる移動力を持っていてもそのヘックスで停止します。これは”ＺＯＣ”と呼ばれているものです。

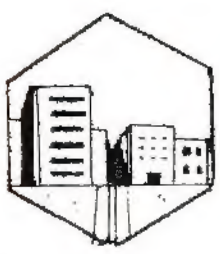
１．４　地形の種類

①首都



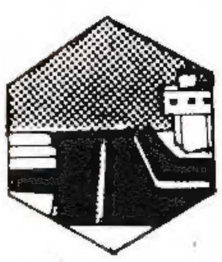
１ヶ国に１つしかない重要な地形で、この首都が敵に占領されると負けになります。逆に敵の首都を占領することによって勝利になります。
首都と首都に隣接するヘックスでは地上で行動する部隊が生産できます。また、地上ユニットは首都で補給、補充を行なうことができます。更に、首都は攻撃、防御に優れた地形の１つでもあるのです。

②都市



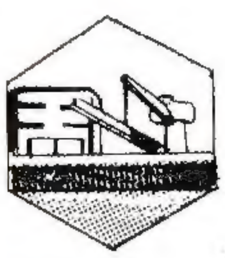
都市は軍事費を得るために必要です。都市をどれだけ占領しているかによって軍事費が決定されます。また、本国領内で自国の占領地であれば、地上部隊の生産や補給、補充ができます。本国領外であると生産はできませんが、補給、補充は行なえます。防御力も優れていると言えるでしょう。

③空港



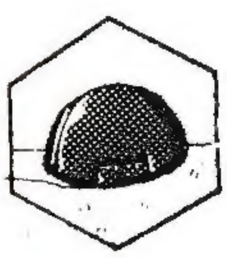
航空部隊の武装交換及び補給、補充を行ないます。本国領内であれば、航空部隊の生産を行なえます。

④港



艦船ユニットの補給をしたり、艦船の耐久数（Ｐ８）の補充ができます。
本国領にある自国の港では、艦船部隊を生産する事ができます。

⑤要塞



防御に優れた地形です。うまく利用してください。無国籍ですので占領はできません。

⑥道路



整地された道です。燃料の消費量が最も低く、全ての地上部隊が最高速で通過できる地形です。

⑦平地



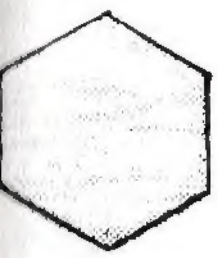
ほぼ平坦な土地で、多くの地上部隊は、道路と同じ燃料消費で通過することができます。

⑧荒地



整地されていない土地。地上部隊が通過する際は、燃料消費量が道路、平地に比べ少し高くなります。

⑨砂漠



地上部隊がここを通過する際の燃料消費量は平地と荒地のほぼ中間です。

⑩森



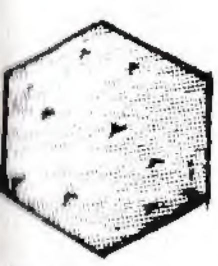
防御効果がかなり高いという利点があります。地上部隊がここを通過する際の燃料消費量は砂漠と同じになります。

⑪山



険しい山岳地帯です。地上部隊はごく一部の部隊しか通過することができません。防御効果は最高レベルです。

⑫川



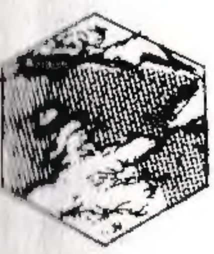
一部の地上部隊は通過できません。また、たとえ通過できたとしてもかなりの燃料を消費します。

⑬海



全ての地上部隊は侵入することができません。

⑭沼地



通過の際の燃料消費量が高く、防御効果も低い困難な地形です。できるだけ避けた方が良いでしょう。

⑮橋



地上部隊は道路と同様に通過できます。艦船ユニットも通過できます。

1．5　同盟関係について

キャンペーン版大戦略Ⅱでは、各国間で同盟を結ぶことができます。同盟には次のようなルールがあります。

（１）同盟と移動

移動中に同盟国部隊の支配地域に入っても移動を続ける事ができます。

（２）同盟と補給

同盟国の都市、空港、港でも部隊の燃料や弾薬を補給することができます。ただし、損害機や耐久数を補充することはできません。

（３）同盟と戦闘

同盟を結んだ国から攻撃を受けることはありません。ただし、誤射はあり得ます。

（４）同盟と占領

同盟国の都市や空港、港、首都を占領することはできません。

（５）同盟の解除

同盟国の部隊を直接攻撃した場合、同盟は自動的に解除されます。また、間接攻撃により同盟国の部隊を誤射した場合は、同盟が解除されることがあります。

この場合、画面に同盟が解除されたメッセージが表示されます（プレイヤー変更の画面でも確認できます）。同盟が解除されると、その時点で自国のフェイズが強制的に終了し、同盟国の都市、空港、港、及び同盟国領内にいる自国の部隊は全て破壊されます。

1．6　艦船ユニットについて

艦船ユニットは他の陸上部隊などと違い、１部隊に１兵器（艦船）となっており、部隊の破壊の度合も耐久数（艦船の疲弊度）という形で表されます。補給される場合も兵器（艦船）を補うのではなく、耐久数を補充することになります。

2　ゲームを起動する

2．1　ゲームを起動する前に

キャンペーン版大戦略Ⅱではマップデータやゲームデータを保存は、システムディスク、ユーザーディスク、ＳＲＡＭ（パナソフト製のパナアミューズメントカートリッジ）に対して行ないます。ユーザーディスク、ＳＲＡＭに保存する場合は、ゲームを始める前に予め用意しておいてください。

〈ユーザーディスクの用意〉

ユーザーディスクはパッケージの中には含まれておりません。お客様の方でご用意ください。ユーザーディスクの作成は、

1) まず、２ＤＤのディスケットを用意します。これは、新品でなくても構いませんが、フォーマットするので大切なデータの入っていないものをご用意ください。
2) ＭＳＸ２本体とモニタの電源を入れて、ＢＡＳＩＣを起動します。
3) 用意したディスケットをドライブに入れます。
4) キーボードより
   ＣＡＬＬ　ＦＯＲＭＡＴ
   と入力し、［ＲＥＴＵＲＮ］キーを押してください。この命令を実行すると、ほとんどの機種では以下の手順が必要になりますが、これに該当しない機種もあります。該当しない機種をお持ちの方については、パソコン本体付属のマニュアルをご覧ください。
5) Ｄｒｉｖｅ　ｎａｍｅ　（Ａ，Ｂ）
   と表示されます。［Ａ］キーを押してください。
6) １－Ｓｉｎｇｌｅ　ｓｉｄｅｄ
   ２－Ｄｏｕｂｌｅ　ｓｉｄｅｄ
   と表示されます。［２］キーを押してください。
7) Ｓｔｒｉｋｅ　ａ　ｋｅｙ　ｗｈｅｎ　ｒｅａｄｙ
   と表示されます。［ＲＥＴＵＲＮ］キーを押してください。
8) しばらくして．．．
   Ｆｏｒｍａｔ　ｃｏｍｐｌｅｔｅ
   ＯＫ
   と表示されれば終了です。これでフォーマットディスクが出来ました。
9) 次にキャンペーン版大戦略Ⅱのシステムディスクを起動します。
10) スタートメニューで「ユーティリティ」を選びます。
11) ユーティリティメニューで「ユーザーディスクしょきか」を選びます。
12) 以後画面の指示に従って、ユーザーディスクを作成してください。

※9) 以後は説明を簡単にしてありますが、詳しくは「２．３ゲームを起動する」からと「５　ユーティリティ」をご覧ください。

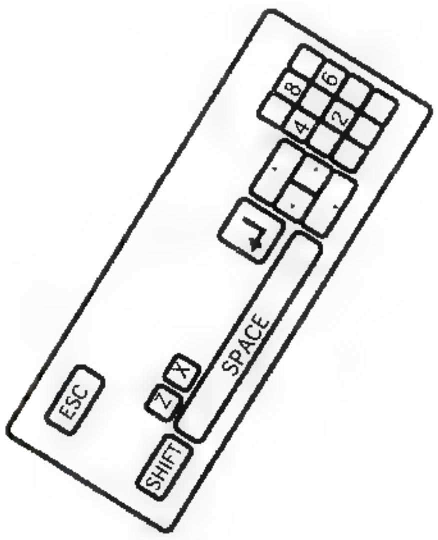
〈ＳＲＡＭ（パナアミューズメントカートリッジ）の用意〉

パナソフト製のパナアミューズメントカートリッジ（ＰＡＣ）または、ＦＭパナアミューズメントカートリッジ（ＦＭ　ＰＡＣ）をお持ちの方は、これにゲーム途中の記録を保存することができます。ゲームを始める前に、それぞれの付属マニュアルをご覧の上、正しくセットしてください。

2．2　操作に使用するもの

キャンペーン版大戦略Ⅱはキーボードまたはジョイパッドで操作します。マップエディタ以外はジョイパッドのみで操作が可能です。（マップエディタの操作はＰ４１をご覧ください。）以後、ジョイパッドでの操作のみ説明していきますが、キーボードをお使いの方は「Ａボタン」「Ｂボタン」を、それぞれ「スペースキーまたはリターンキー」「ＥＳＣ」とあてはめてください。

★キーボード

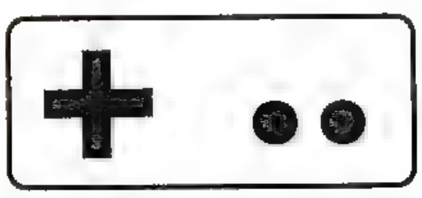


（１）決定＝スペースキー、リターンキー

（２）取消し＝ＥＳＣキー

（３）カーソル移動＝カーソルキー

★ジョイパッド



（１）決定＝Ａまたは１ボタン

（２）取消＝Ｂボタンまたは２ボタン

（３）カーソル移動＝方向キー（十字キー）

※マニュアル中の表記は十字キー、Ａ，Ｂボタン

※国名やマップデータ、ゲームデータのファイル名はキーボードで入力します。十字キーの左右を押すと、名前の入力待ちになります。それぞれ通常のキーボード入力を行なってください。入力が終ったらリターンキーを押してください。

※ヘックスカーソルを移動するとき、Ｂボタンを押しながら十字キーを押すと、より大きな単位での移動ができます。キーボードでは［ＳＨＩＦＴ］キーをカーソルキーと同時に押してください。

※以後の文章中のメニュー操作で、十字キーの上下でカーソルを動かして目的項目のところでＡボタンを押すことを単に「選んでください」と表現する場合があります。

２．３　ゲームを起動する

１）本体の電源を入れてドライブに「システムディスク」を入れ、リセットボタンを押してください。しばらくするとタイトル画面が表示されます。

２）タイトル画面が表示されたらＡボタンを押してください。スタート画面になり、次のようなスタートメニューが表示されます。

スタンダードゲーム
キャンペーンゲーム
マップエディタ
ユーティリティ

ここでは「スタンダードゲーム」を選んでください。すると次の「データの読み込み」になります。キャンペーンゲーム、マップエディタ、ユーティリティについてはそれぞれの説明の章を参照してください。

２．４　データの読み込み

１）ＳＲＡＭがある場合は、

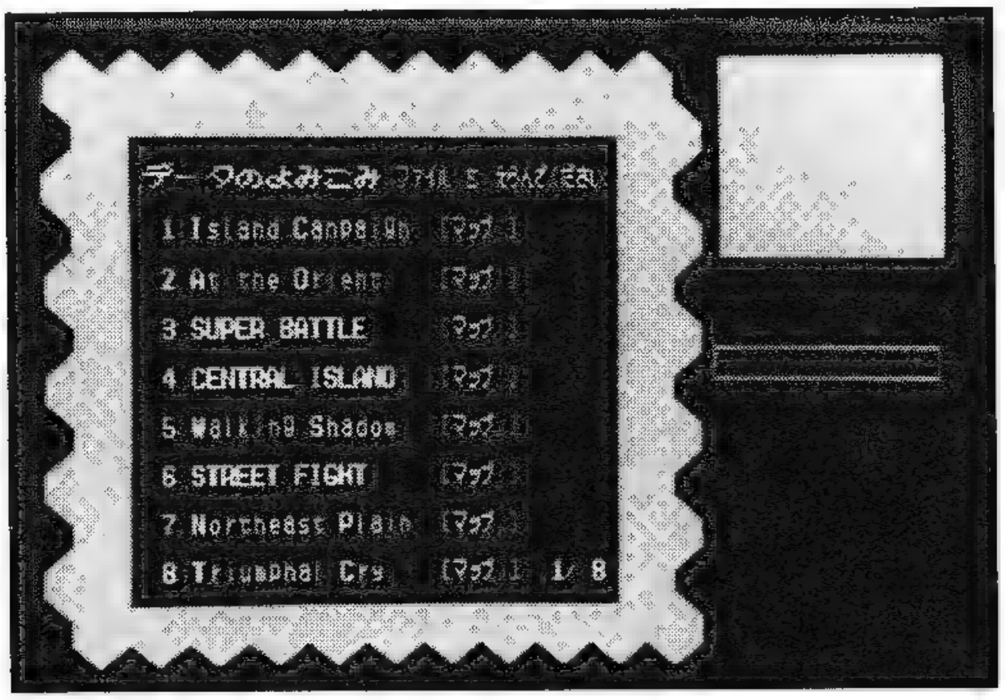
ディスクからよみこむ
ＳＲＡＭからよみこむ

というメニューが表示されます。初めは「ディスクからよみこむ」を選んでください。
このメニューはＳＲＡＭがない場合は表示されません。
※すでにＳＲＡＭにデータが保存されていてこれを読み込む場合は、「ＳＲＡＭからよみこむ」を選びます。このときこれ以後の操作は４）以降と同じです。

２）「データのはいっているディスクをドライブにセットし､Ａボタンをおしてください」と表示されます。初めてのときはシステムディスクを抜き、データディスクを入れます。既にゲームの状況をシステムディスクに保存してあり、これを読み込むときは入換えの必要がありません。また、ユーザーディスクに保存してあるときはデータディスクの代りにこれを入れます。

3）データの読み込み画面が以下のように表示されます。十字キーでメニューカーソルをプレイしたいマップに合わせてAボタンを押します。
データの名前（ファイル名）の後ろには「マップ」、「ゲーム」、「Cゲーム」のいずれかの表示があります。それぞれ、マップデータ、ゲームの状況の保存データ、キャンペーンゲームの状況の保存データを表します。

《データ読み込み画面》

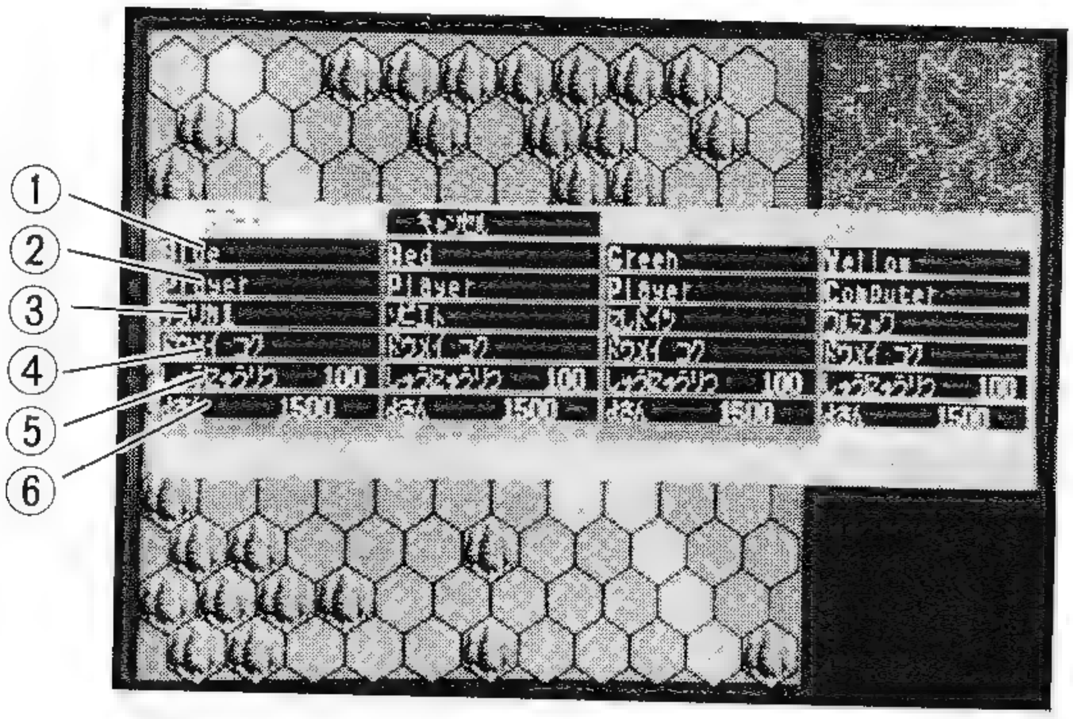


4）データをロード後、マップを表示します。このとき、十字キーでヘックスカーソルを移動し、マップを確認することができます。このマップでよければAボタンを、他のマップを読みなおすときはBボタンを押してください。Aボタンを押したときは、次のゲーム設定になります。

2．5　ゲーム設定

ここでは、これから始めるゲームの各種設定を行ないます。項目の内容を変更するには、まず十字キーの上下でメニューカーソルを目的の項目に移動し、左右で行ないます。国名だけはキーボードで入力してください（Ｐ１０の※を参考にしてください）。次（右隣）の国に移るにはAボタンを押します。ゲーム設定を終りたいときはBボタンを押してください。メニューカーソルが「スタート」、「キャンセル」のところに移動します。ここで「スタート」を選べばいよいよゲーム開始です。「キャンセルを選んだときはスタートメニューに戻ります。
※キャンペーンゲームでは国名、生産タイプ以外は変更できません。
※マップデータの「プレイヤー」は初め、各国とも「Ｃｏｍｐｕｔｅｒ」になっています。人間が参加するときは必ずどの国を担当するかを決めて、「Ｐｌａｙｅｒ」に設定してから始めてください。

《ゲーム設定画面》



名
ームに登場する国の名前です。十字キーの左右を押すと、名前の入力待ちになります。
キーボードで入力したらリターンキーを押してください。

レイヤー
国を誰が操作するかを設定します。「Ｐｌａｙｅｒ」は人が担当、「Ｃｏｍｐｕｔｅ
コンピュータが担当、「Ｎｏｔ」は誰も担当しない（不参加）です。

産タイプ
種類あるさまざまな生産タイプの中から好きな生産タイプを選んでください。現在
ブに挿入しているデータディスクに生産タイプ編集のデータがある場合は、１２種
産タイプに続いて表示されます。

関係の設定（同盟について詳しくはＰ８をご覧ください）
可能な範囲で同盟国が変化していきます。適当な同盟関係を設定してください。Ｂ、
、ＹはそれぞれＢｌｕｅ、Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｙｅｌｌｏｗを表しています。

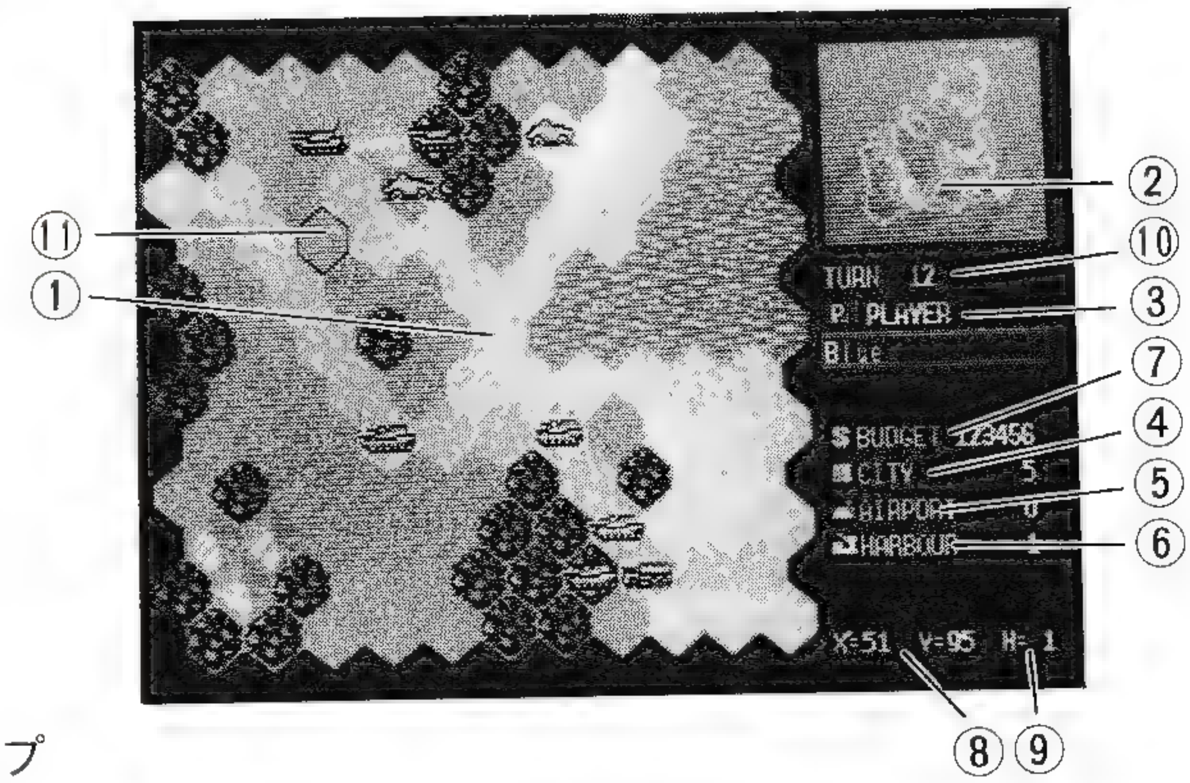
率
ム中に各国がターン毎に入る軍事費の比率です。収入率は０％～１００％までの範
。１０％刻みで設定します。なお、首都からの収入は３００で固定されています。

費の初期値を決定します。収入率の値とともに大きいほど有利になります。設定で
囲は０～１０万までの間です。

3　ゲーム中の操作

ゲーム中に行なう様々なコマンドの操作と操作画面について、説明していきます。

《ゲーム基本画面》



①ビューマップ
　部隊の行動などを行なうゲームの基本画面です。

②スモールマップ
　戦場となっているマップの全体を表示しています。

③現在プレイしている国名
　現在プレイしている国名が表示されています。

④都市数、⑤空港数、⑥港数
　現在プレイしている国の都市、空港、港のそれぞれの数を表示しています。

⑦軍事費
　現在プレイしている国の軍事費が表示されています。

⑧ヘックスカーソル位置座標
　ビューマップ上のヘックスカーソルの座標を表示しています。

⑨首都からのヘックス距離
　ビューマップ上のヘックスカーソルが首都から何ヘックス離れているか表示しています。首都から５ヘックス（生産可能範囲）は反転表示。

⑩ターン数
　現在何ターン目かを表示しています。

⑪ヘックスカーソル
　マップ上の部隊や地形を選ぶのに使います。

３．１　コマンドの流れ

★部隊がいないヘックスにヘックスカーソルを合わせてＡボタンを押した場合★

☆全体命令コマンド

- 生産（Ｐ１６）
- 部隊（Ｐ１６）「部隊表」
- 全補（Ｐ１８）
- 首都（Ｐ１８）
- 全体（Ｐ１８）
- 補助 → ☆補助メニュー（Ｐ２０）
  - 設定 → ☆設定メニュー（Ｐ２２）
    - 戦闘モード変更（Ｐ２２）
    - ゲーム保存（Ｐ２２）
    - 新規読込（Ｐ２２）
    - プレイヤー変更（Ｐ２２）
    - ＢＧＭ選択（Ｐ２２）
    - ゲーム中止（Ｐ２２）
    - 無条件降伏（Ｐ２２）
    - 各種スイッチ（Ｐ２２）
    - 画面位置補正（Ｐ２２）
  - 基本性能表（Ｐ２０）
  - 地形防御率表（Ｐ２０）
  - 比較攻撃率表（Ｐ２１）
- 終了（Ｐ１９）

★部隊のいるヘックスにヘックスカーソルを合わせてＡボタンを押した場合★

☆行動コマンド

- 移動（Ｐ２３）←→ 輸送（Ｐ２４）
- 戦闘（Ｐ２３）
- 補給（Ｐ２４）←→ 武装交換（Ｐ２４）
- 降車（Ｐ２５）

以上がゲーム中に使用するコマンドです。基本的にコマンド実行にはＡボタン、キャンセルや、１つ前のコマンドメニューに戻るにはＢボタンを使います。それぞれのコマンドの使用方法については、上記のページをご覧ください。

3．2　全体命令コマンド

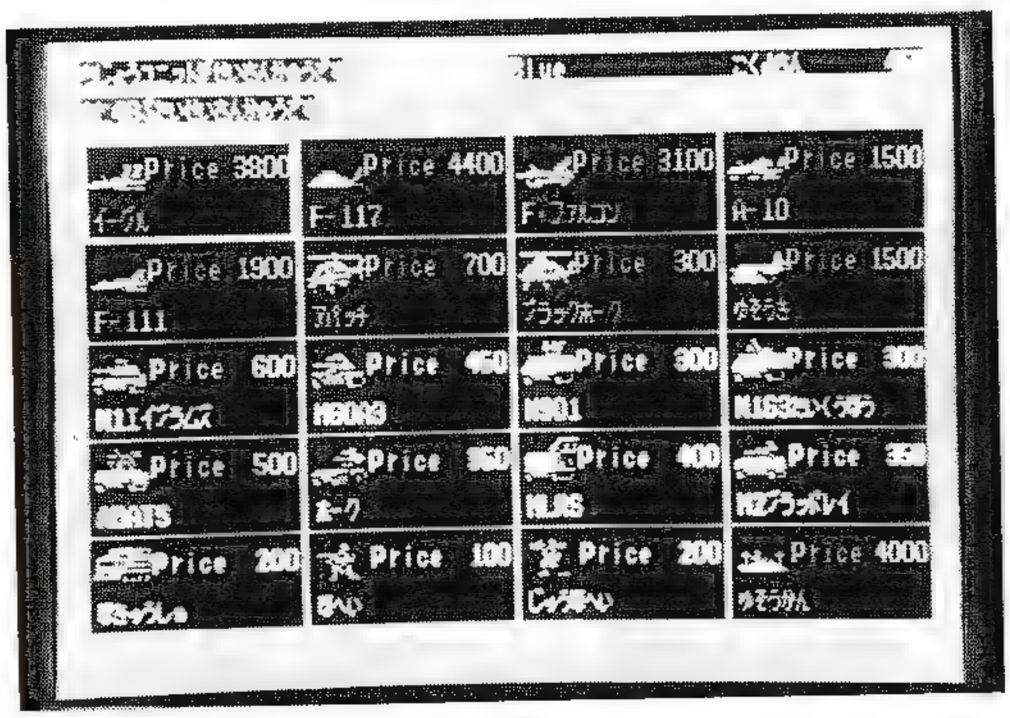
部隊の生産やターンの終了などのゲーム全体に関するコマンドです。部隊がいないヘックスにカーソルを合わせてAボタンを押します。

●生産

この「生産」を行なわないことにはマップ上に部隊が登場しません。ゲームを進めるに当って、まず最初に行なうのが「生産」です。ゲームの流れ、戦略などを考えて生産してください。

1）生産するヘックスに十字キーでヘックスカーソルを移動させてAボタンを押します。
2）全体命令コマンドが表示されますので「生産」を選んでください。
3）ヘックスカーソルを合わせたヘックスで生産可能なデータと、生産タイプの一覧が表示されますので、十字キーで選んでAボタンを押してください（Bボタンを押すと中止）。生産が行なえます。

《生産画面》



○生産可能な部隊のみ明るく表示されています。また、この場所で生産できない部隊は緑で、軍事費の足りない部隊は黄で表示されています。
○各項目の部隊シルエット横の数字は、その部隊を生産するのに必要な軍事費です。

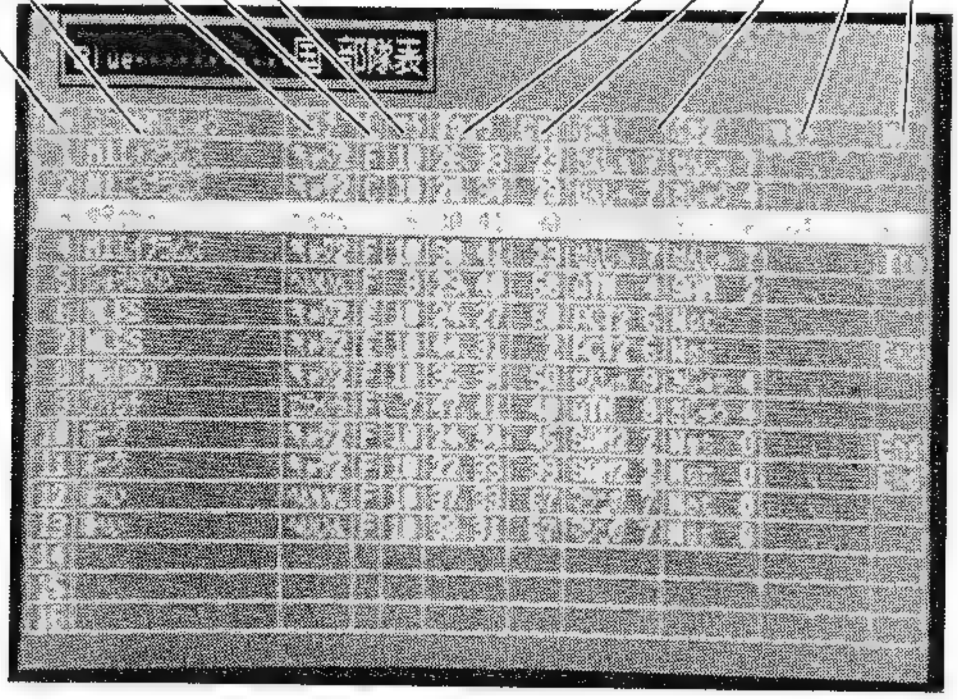
●部隊（部隊表）

戦闘を重ね、自国の部隊の数が増えてくると、全ての部隊を把握することも難しくなってくるでしょう。そういった時に便利なのが「部隊」（部隊表）です。ここでは、表の上で行動する部隊を選んだり、自国の部隊についての情報を得ることができます。

1）全体命令コマンドの中から「部隊」を選び、Aボタンを押してください。
2）行動させたい部隊に十字キーでメニューカーソルを合わせ、Aボタンを押してくださ

い。ビューマップ上の部隊に自動的にヘックスカーソルが移動します。

①② ③④⑤《部隊表画面》 ⑥⑦⑧⑨⑩



①Ｎｏ

部隊の通番です。

②ユニット名称

兵器の名前です。

③移動タイプ

兵器の移動手段による分類です。

④L

その部隊の「熟練度」です。熟練度というのは、何回、あるいはどれだけ戦闘を経験してきたかという、戦闘の経験値です。「熟練度」は、F（弱）～A（強）で表示されています。同じ種類の部隊でも、Aに近い熟練度の部隊ほど強いといえます。

⑤数

その部隊の機数、または耐久数です。

⑥座標

現在その部隊がいる座標です。座標は、左端上（0，0）、右端下（63，63）を基準として表示されています。

⑦ＧＡＳ

その部隊の残りの燃料数です。

⑧武器１～４

その部隊が保有している武器と、その残弾数です。

⑨輸送

その部隊が、現在輸送している、あるいはされている部隊の番号です。表示されているアルファベットには以下の意味があります。

Ｎ＝艦上機　Ｖ＝ＶＴＯＬ　Ｃ＝輸送機　Ｈ＝ヘリ　Ｇ＝地上部隊　Ｉ＝兵員

Ｄ＝輸送艦

⑩行動

その回のフェイズにおける行動を終了したかどうかを表示しています。

「Ｅｎｄ」＝行動を終了したもの。未表示＝まだ行動していない部隊。「Ｔｒｎ」＝

輸送されている部隊です。「Ｓｐｌ」＝補給だけを受けた、まだ行動可能な部隊です。
※「－－－」＝引き継ぎ部隊。まだ配置していない部隊。※キャンペーンモードのみ

●全補

このコマンドを実行した時点での補給可能な自国の全ユニットを補給します。

1）ビューマップ上のヘックスカーソルの位置は関係ありません。全体命令コマンドの「全補」を選び、Ａボタンを押してください。

●首都

ビューマップ上のヘックスカーソルを自国の首都まで移動させます。

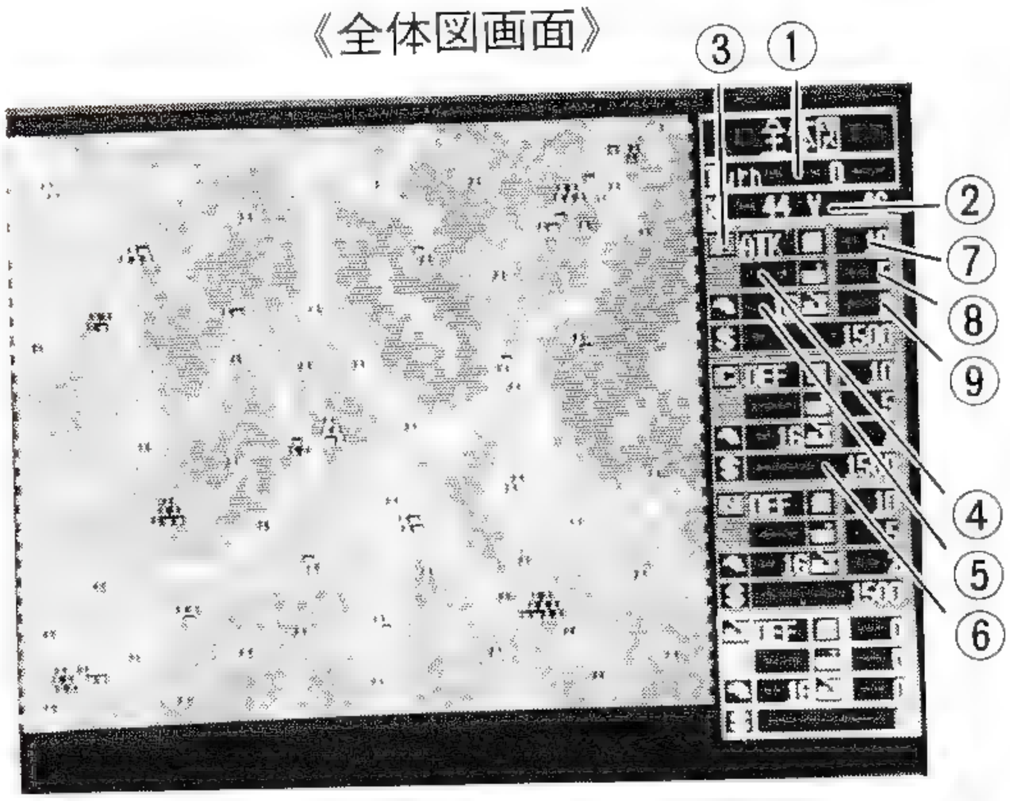
1）「首都」を選んでＡボタンを押すと、サブメニューが表示されます。移動したい国を選んでＡボタンを押してください。

●全体

ゲーム画面右上に表示されているスモールマップを、画面上に大きく拡大して表示します。

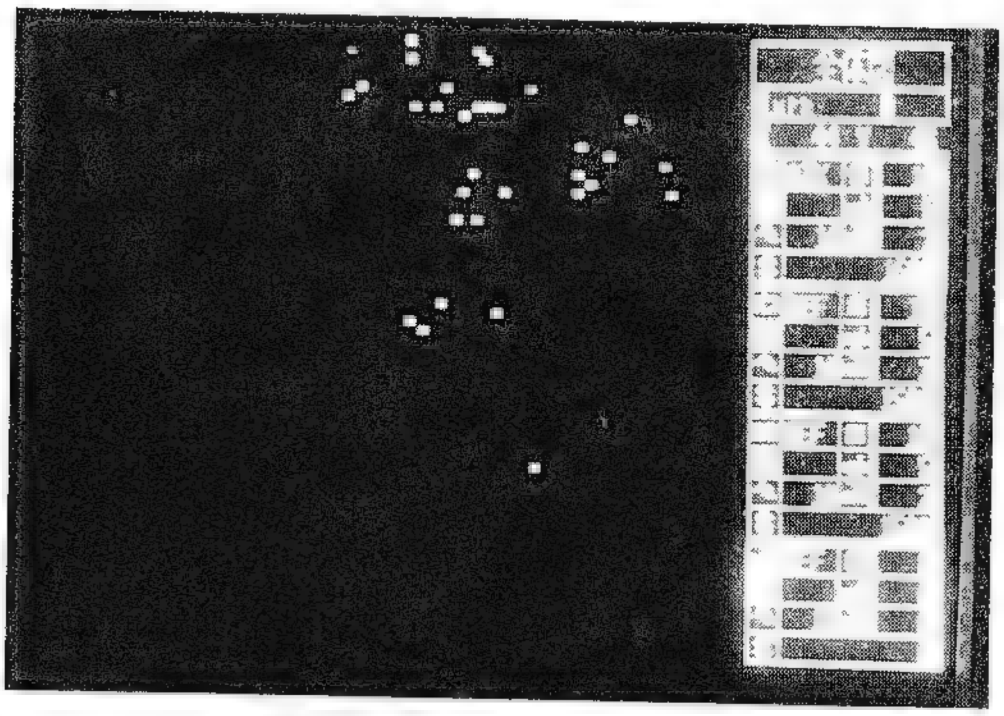
1）「全体」を選んでＡボタンを押してください。以後、Ａボタンを押すごとに、全体図→部隊図→部隊図＆全体図→全体図～と変化していきます。全体図上のポイントは十字キーで動きます。Ｂボタンを押すとポイントの位置のビューマップに戻ります。

《全体図画面》

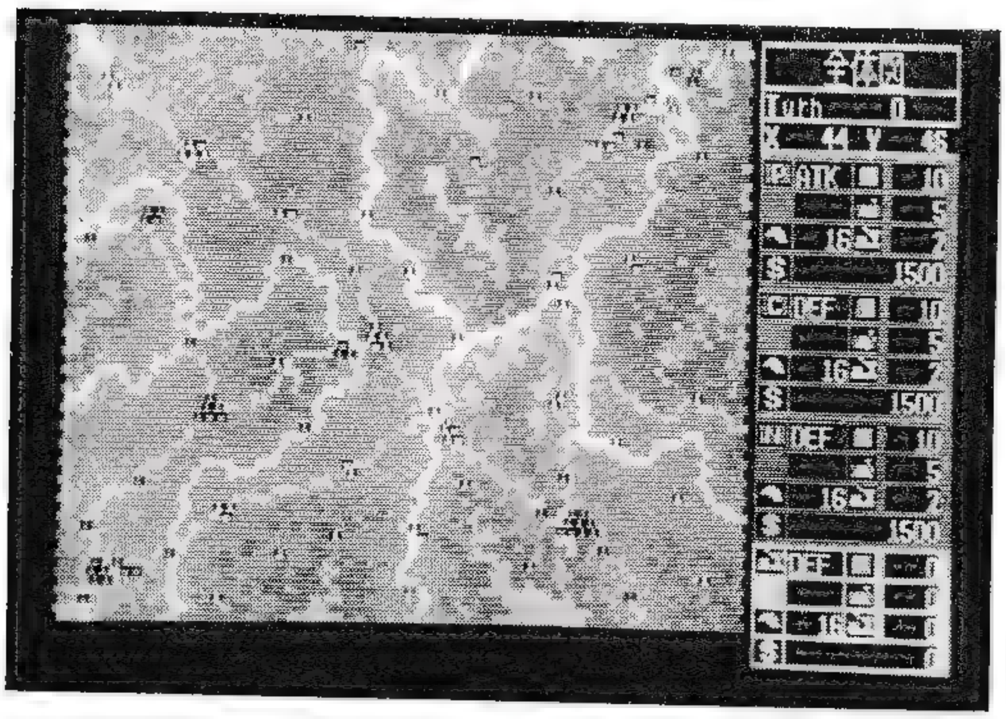


①現在のターン数
②ヘックスカーソルの位置座標
③その国の指揮者。「Ｐ」は人間が担当している国、「Ｃ」はコンピュータが担当している国、「Ｎ」は非参戦国。また、ＡＴＫとＤＥＦは現在のフェイズ担当国を表示。
④各国の同盟関係
⑤その国の部隊数
⑥各国の軍事費
⑦各国の都市数（占領した都市も含む）
⑧各国の空港数（占領した空港も含む）
⑨各国の港数（占領した港も含む）

Ａボタンを押すと
↓
「部隊図」



更にＡボタンを押すと
↓
「全体図＆部隊図」



● 補助
補助コマンドメニューを開きます。Ｐ２０の補助メニューをご覧ください。

● 終了
自国のフェイズにおける行動を終了し、次の国にフェイズを回すときに使用します。メニューカーソルを合わせ、Ａボタンを押してください。もちろん、全ての部隊を行動し終ていない状態でも終了することはできますが、一度終了してしまうと次にフェイズが回てくるまで敵がどう行動しようと一切行動することができません。じっくりと考えた上「終了」コマンドを実行する必要があるでしょう。

3．3　補助メニュー

全体命令コマンドの中の「補助」を選んだときに表示されるコマンドです。ここではゲーム中にゲームの設定を行なったり、兵器などのデータを見ることができます。

●設定

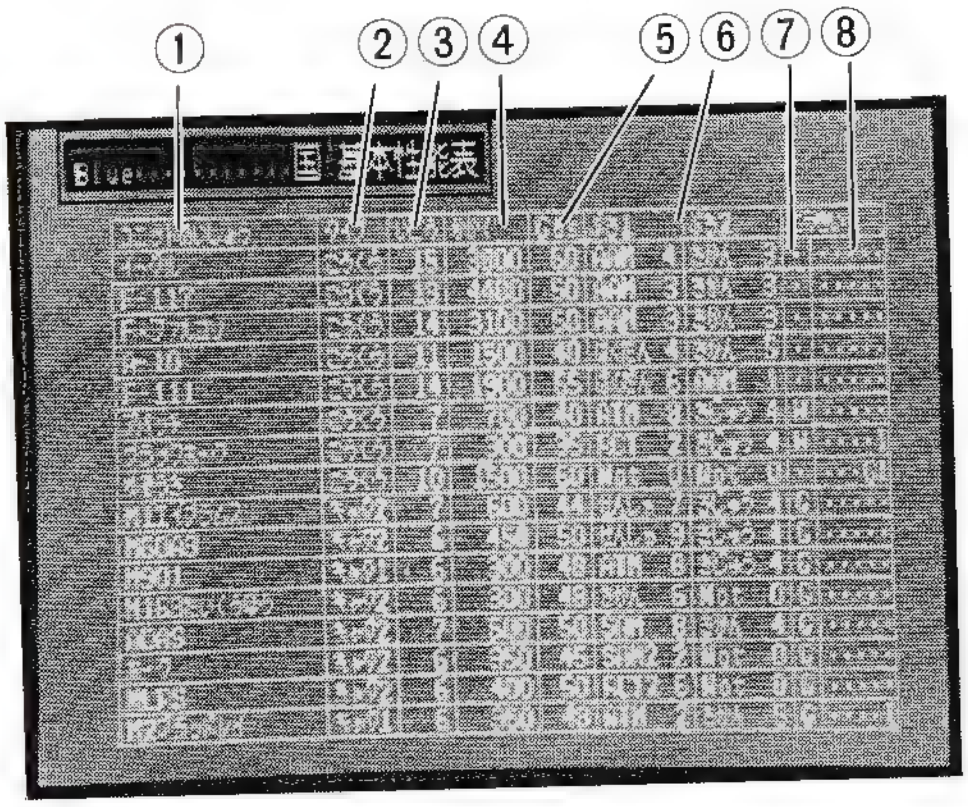
設定メニューを開きます。Ｐ２２をご覧ください。

●基本性能表

各兵器の性能を表示します。

メニューカーソルを合わせ、Ａボタンを押してください。基本性能表が表示されます。十字キーの上下で表示ページが替わり、左右で武器１，２と３，４の表示が替わります。

《基本性能表画面》



①ユニット名称

②移動型

③移動、部隊が１ターンに使える移動力を表示。

④価格

⑤ＧＡＳ、その兵器が積むことのできる最大の燃料数。

⑥武器１～４、その兵器が持っている武器の名称と最大装弾数。

⑦搭載、部隊の輸送が可能かどうかを表示。部隊の略号は以下の通りです。

Ｎ＝艦上機　Ｖ＝ＶＴＯＬ　Ｈ＝ヘリ
Ｇ＝地上部隊　Ｉ＝兵員

⑧輸送できる部隊の表示。

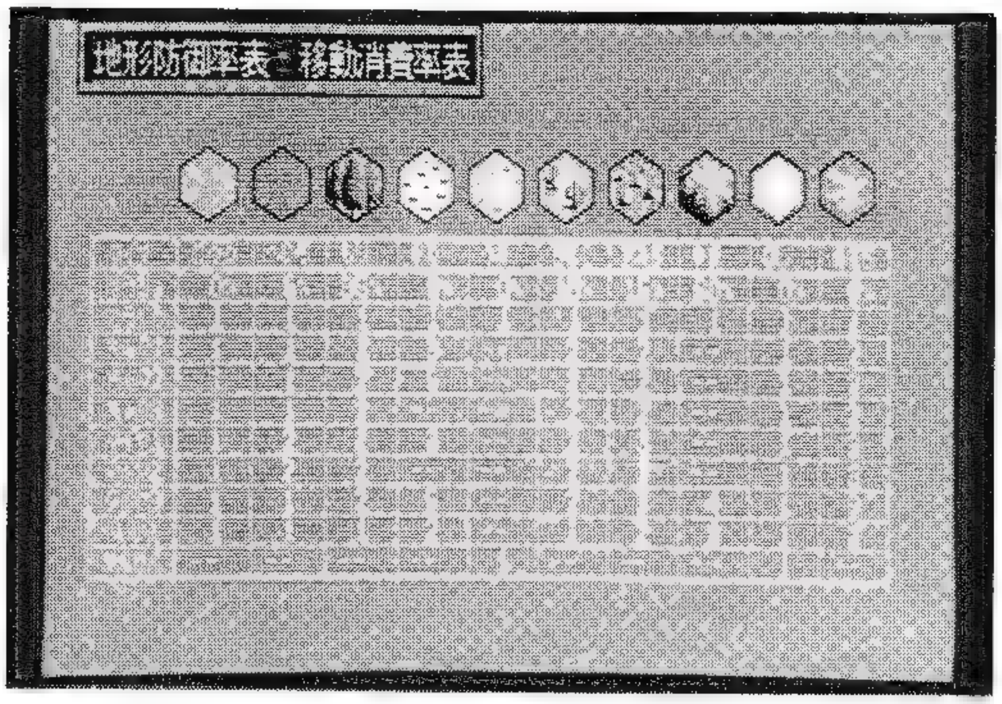
●地形防御率表（移動消費率表）

地形の種類、部隊がその地形を移動するときにかかる移動力、戦闘の際に部隊に影響する地形防御などが移動型別に表示されます。

補助メニューの「地形防御率表」にメニューカーソルを合わせてＡボタンを押してください。

※一度に全ての地形が表示されていません。残りの地形は十字キーの左右で表示します。

《地形防御率表画面》

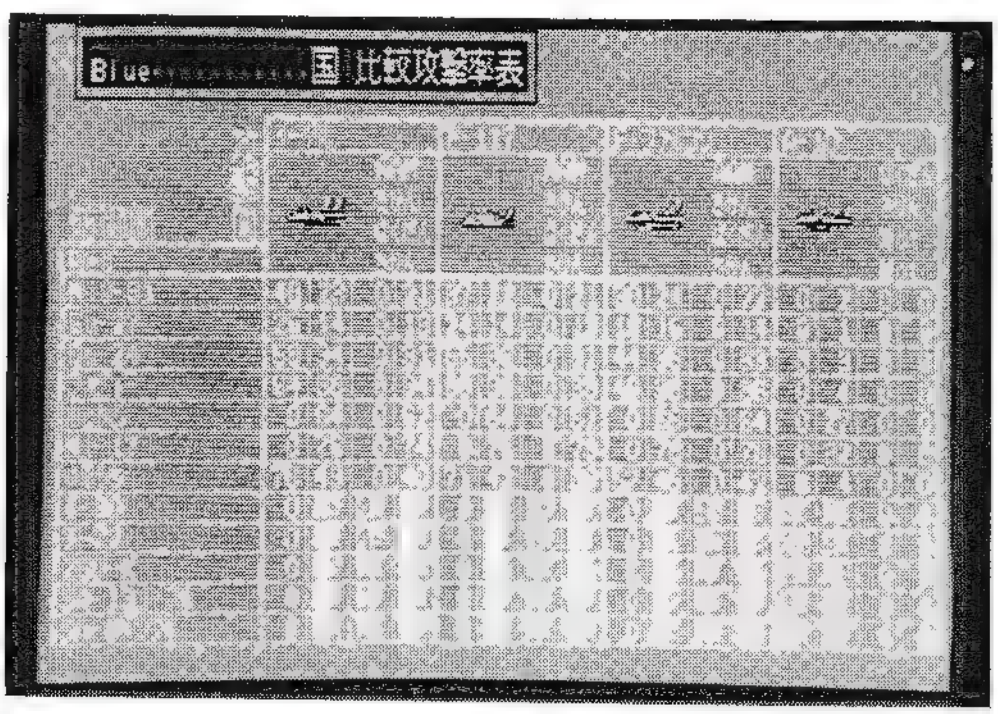


比較攻撃率表

自国の部隊が敵部隊と戦闘を行なった場合にどのくらい命中が期待ができるかを一覧にた表です。ただし、この数字には地形や熟練度などの修正は入っていません。戦闘に入前にこの表で確認を行なうと、有利な戦闘を展開できます。表中で、白地に黒抜きの数が入っている部隊は複数攻撃が可能であることを示しています。

補助メニューの「比較攻撃率表」にメニューカーソルを合わせてAボタンを押してください。十字キーの左右で攻撃側の兵器が、上下で防御側の兵器がスクロールします。また、御側の国の変更はAボタンを押してください。Bボタンを押すと補助メニューに戻りま

《比較攻撃率表画面》



3．4　設定メニュー

●戦闘モード変更

戦闘シーンのモードを切り換えます。

「じどうモードせんたく」＝人間側プレイヤーが参加する戦闘のみ、戦闘画面表示。

「リアルファイト」＝戦闘時に戦闘画面を表示。

「こうそくひょうじ」＝戦闘画面を表示しません。

●ゲーム保存

現在のゲームの状況を保存します。画面の指示に従い、データをセーブしてください。なお、ファイル名の入力はキーボードで行ないます（Ｐ１０の※を参照してください）。

●新規読込

現在プレイしているゲームを中止してマップ読み込み画面に戻ります。現在プレイしているゲームデータを残しておきたい場合は先にゲームデータを保存しておいてください。

●プレイヤー変更

それぞれの国を誰が操作するかをゲーム中に変更します。現在誰が担当しているかが表示されますので、変更したいところにメニューカーソルを合わせ、十字キーの左右で変更します。

●ＢＧＭ

それぞれの国ごとにＢＧＭが選べます。十字キーの左右で変更します。「ＯＦＦ」と表示されると、その国のフェイズのときはＢＧＭが鳴りません。

●ゲーム中止

現在プレイしているゲームを中断してスタート画面に戻ります。「新規ゲーム読込」と同様にゲームデータはセーブされませんので、ゲームデータを残しておきたい場合は先に「ゲーム保存」を行なってください。

●無条件降伏

「これ以上ゲームを続けても勝てる見込みが無い」という場合、プレイヤーは「無条件降伏」をすることができます。複数の人間がプレイしており、一人が抜けたといった場合、この項目を選択すると、他の人はそのままプレイが続行できます。ただし、無条件降伏できるのは１０ターン目以降からです。

●各種スイッチ

各種モードを好みに合わせて変更することができます。十字キーの左右で変更します。

効果音………いろいろな効果音のＯＮ／ＯＦＦ

ディテール…リアルファイトの左下と右下に表示されるグラフィックのＯＮ／ＯＦＦ

ヘックス……ヘックスの表示の枠のＯＮ／ＯＦＦ。

●画面位置修正

画面全体の表示位置を変えることができます。表示の一部が欠けるときは調整してください。十字キーで位置を調整します。

3．5 行動コマンド

部隊を移動させたり、敵の部隊と戦闘を行なうときに使用するのが「行動コマンド」で
。行動を行なう部隊にヘックスカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。

移動
ビューマップ上で部隊を移動させます。

操作方法]

) 移動させたい部隊にヘックスカーソルを合わせ、行動コマンドを開き、「移動」にメニューカーソルを合わせてAボタンを押してください。
) ビューマップがカラーで表示されている部分（行動可能な範囲）と白黒で表示されている部分（行動できない範囲）に分かれます。
) ヘックスカーソルを移動させたいところまで運び、Aボタンを押します。
) 選んだヘックスに部隊が移動して移動先まで行くと決定コマンドが表示されます。移動だけで終了するときは「決定」を、隣接する敵部隊があって戦闘するときは「戦闘」に、各々メニューカーソルを合わせてAボタンを押してください。行動をやり直す場合は「決定」、「戦闘」を選ぶ前にBボタンを押してください。

戦闘
自国部隊で敵部隊を攻撃します。キャンペーン版大戦略IIの「戦闘」には「隣接攻撃」「間接攻撃」の2つがあります。

操作方法]

隣接攻撃の場合
行動コマンドの「戦闘」を選んでAボタンを押すか、上記の「移動」でサブメニューを開き、「戦闘」を選んでAボタンを押します。
攻撃する武器を選択してAボタンを押してください。戦闘が行なわれます。なお、複数の部隊と接触していても1ターン内に行なえる攻撃は1部隊につき1回のみです。

間接攻撃の場合
行動コマンドの「戦闘」を選んでAボタンを押します。間接攻撃用の武器を十字キーで選び、Aボタンを押してください（間接攻撃に使用できる武器は射程2以上の武器です）。
間接攻撃可能な範囲と照準が表示されますので、間接攻撃を行ないたい敵の部隊に照

準を合わせ、Aボタンを押してください。

3）こちらから一方的に攻撃を行ないます。

※間接攻撃を行なう場合、「移動」コマンドとの併用はできません。

間接攻撃は必ず照準の位置の敵に攻撃されるとは限りません。熟練度の低い部隊は攻撃がそれる場合があり、そこに自国の部隊がいる場合はその部隊を攻撃してしまいます。

●補給

部隊の行動にともなって消費した燃料や弾薬を補うために、この「補給」を行ないます。

［操作方法］

1）補給を行ないたい部隊にヘックスカーソルを合わせ、Aボタンを押します。この時に部隊が補給可能な場所にいない場合は補給できません。

2）行動コマンドの「補給」にメニューカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。

3）武装交換（下記）ができる部隊は「武装・補給」と表示されますので、武装交換を行なわずに補給のみを行なう場合、ここでも「補給」を選択してください。

●武装交換

武装交換とは、部隊が装備している武器の種類を変更することです。状況や戦闘を行なう相手によって、うまく武装交換を行なえば有利な条件で戦闘を行なえるでしょう。

［操作方法］

1）武装交換を行ないたい航空部隊にヘックスカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

※補給可能な場所に部隊がいない場合、武装交換できません。

2）行動コマンドの「補給」にメニューカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

3）「補給・武装」と表示されますので「武装」を選んでAボタンを押してください。

4）選んだ部隊に搭載されている武器が表示されます。いずれかを選びAボタンを押してください。

●輸送

部隊が輸送可能な部隊に載ることを乗車といいます。乗車は足の遅い部隊を速やかに前線に送りたいときや、弱い部隊を守りながら進むときなどに有効です。

［操作方法］

1）ヘックスカーソルを移動させて乗車させたい部隊に合わせ、「移動」コマンドを実行します。

2）輸送部隊のいるヘックスまで移動します。

3）輸送部隊と重なった状態でAボタンを押すと乗車が行なわれます。
※行動をやり直したい時は「決定」を選ぶ前にBボタンを押してください。

●降車

輸送中の部隊を降ろすことを「降車」といいます。降車した部隊は、そのフェイズの行動を終了します。降車させた部隊は、他の輸送中の部隊を降車させる行動のみ可能です。

[操作方法]

1）輸送中の部隊にヘックスカーソルを合わせ、行動コマンドを開きます。「降車」にメニューカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。
※移動先でも「降車」を行なうことができます。移動を行なった後、「決定」を選ばず「降車」を選んでください。
2）部隊の周囲6ヘックスが降車範囲です。降車させたい場所にヘックスカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。周囲6ヘックスが他の部隊でうまっていたり、降車する部隊が移動において侵入できない地形である場合は、そのヘックスに降車できません。
3）輸送機は、空港（自国、他国を問わず）でのみ降車可能です。

4　ゲーム中のルール

このキャンペーン版大戦略IIにはゲームを行なう上での様々なルールが存在します。コマンドを実行する際のルールや、各々に存在するルールについて説明していきます。

4．1 「生産」に関するルール

○生産と軍事費

生産を行なうためには、軍事費が必要です。生産はこの軍事費を消費する形で行なわれます。各部隊の生産に必要な軍事費は「生産画面」の部隊シルエットの横に表示されています。また、「基本性能表」（Ｐ２０）でも確認することができます。

軍事費には、次のような条件があります。

1）軍事費は、毎ターン都市から得られます。
2）軍事費は、生産のほか補充の際にも消費されます。
3）軍事費は、毎ターン蓄積することができます。
4）首都は、軍事費に対して都市と同じ機能を持ちます。

○生産を行なえる場所

部隊を生産できる場所は以下のとおりです。ただし、生産可能なヘックスにほかの部隊がいないことが条件です。

1）首都。ただし地上部隊しか生産できません。
2）首都に隣接する6ヘックス。ただし、隣接するヘックスが山、川、海の場合は生産できません。
3）本国領土内（首都からの距離が5ヘックス以内）の自国の都市、空港、港。ただし、敵に占領された都市、空港、港では生産を行なうことはできません。

○生産の条件

生産には以下のような条件があります。

1）１国が生産できる部隊の数は、最大４８部隊まで。
2）航空部隊は空港でのみ、艦船部隊は港でのみ生産が可能です。
3）生産には国によって生産タイプ（生産できる兵器の種類）というものが決っており、

そのマップで戦っている国のタイプの兵器しか生産することができません。ただし、新しくゲームを始めるときに限り「設定画面」で自分の使用したい生産タイプを設定することができます。一度ゲームを始めたら生産タイプは変更できません。
「キャンペーン版大戦略Ⅱ」では、生産タイプとして１２カ国が設定されています。

４．２ 「部隊」に関するルール

部隊表の略号

）Ｎｏ
部隊の通番です。
）ユニットめいしょう
兵器の名前です。
）タイプ
移動タイプといい、兵器の移動手段による分類です。
）Ｌ
その部隊の「熟練度」です。熟練度というのは、何回、あるいはどれだけ戦闘を経験してきたか、という戦闘の経験値のことです。「熟練度」は、Ｆ（弱）～Ａ（強）で表されています。同じ種類の部隊でも、Ａに近い熟練度の部隊ほど強いといえます。
）すう
その部隊の、機数、または耐久度です。
）ざひょう
現在その部隊がいる座標値です。座標は、左端上（０，０）、右端下（６３，６３）を基準として表示されています。
）ＧＡＳ
その部隊の残りの燃料数です。
）ぶき１～４
その部隊が保有している武器と、その残弾数です。
）ゆそう
その部隊が、現在輸送している、あるいはされている部隊の番号です。表示されているアルファベットには以下の意味があります。
　Ｎ＝艦上機　Ｖ＝ＶＴＯＬ機　Ｃ＝輸送機　Ｈ＝ヘリ　Ｇ＝地上部隊
　Ｉ＝兵員　Ｄ＝輸送艦
0）ＭＶ
その回のフェイズにおける行動を終了したかどうかを表示しています。
「済」と表示されている部隊は、行動を終了したもの、「未」と表示れている部隊はまだ行動していない部隊、「輸」と表示されているのは、輸送されている部隊で

す。また、「補」と表示されているのは、補給だけを受けた、まだ行動が可能な部隊です。

※キャンペーンモードにかぎり、「ーーー」と表示されているのは、引き継ぎ部隊であり、まだ再配置をしていないものを意味しています。

4．3　「全補」（全補給）に関するルール

「全補」を行なった後は武装交換ができませんので、武装交換を行ないたい部隊がある場合、このコマンドを実行する前に武装交換を行なう部隊個別に「武装交換」を行ってください。（詳しくはＰ２４の行動コマンドの中の「補給」および「武装交換」をご覧ください）

4．4　「移動」に関するルール

○移動

マップの上で部隊を動かすことを「移動」といい、「移動」はすべての行動の基本となります。

○移動力

部隊の種類によって、１フェイズに最大何ヘックス移動できるかがそれぞれ固有に決っています。これを「移動力」といいます。移動は、この移動力を消費することによって行なわれ、そのフェイズにおける移動は、決められている最大移動力の範囲内で行なわれます。残った移動力を次のターンに繰り越したり、ほかの部隊に譲ったりすることはできません。「移動力」は、ゲーム中に「補助メニュー」の中の「基本性能表」で見ることができます。

○移動消費率

移動力を消費する量は、移動する地形の種類とその部隊の移動タイプ（移動力）によって決ります。これを移動消費率といいます。

例えば、道路の地形消費率は１なので、移動力７を持つ戦車は、道路だけを移動すると最大７ヘックス移動できます。

移動消費率は、「補助メニュー」の中の「地形防御率表」で見ることができます。

○移動ヘックスの条件

次のような場合、そのヘックスへ「移動」、または通過できません。

１）「地形防御率表」で侵入不可（ー）と記載されている地形に入ることはできません。

２）既に部隊のいるヘックスでの移動終了はできません。ただし、輸送可能な自国部隊に乗車する場合は例外です。

３）敵部隊に隣接した場合、そこで移動を終了させなければなりません。ただし移動前から敵部隊と隣接している場合は例外です。再び敵部隊と隣接するまで移動可能です。

○「移動」と燃料

各部隊は、それぞれ固有の燃料を持っています。燃料が0になると、その部隊は補給を受けるまで移動ができなくなります。

また、航空部隊の燃料が0になると、墜落したこととなり、ターンの終了時に消滅します。そのほか以下の点に注意しておいてください。

1）航空部隊は、まったく移動しなくても、飛行のためにある程度の燃料を消費するとみなされます。これを最低燃料消費量といいます。次のように計算されます。

最低燃料消費量＝その部隊の移動力÷2（小数点は切り上げ）

2）航空部隊は、自国あるいは同盟国の空港にいるときは、燃料を消費しません。したがって燃料が0になっても墜落しません。

3）燃料は、自国と同盟国の都市、港、補給部隊、によって補給することができます。ただし、部隊によって補給に条件があります。

○「移動」の条件

「移動」には次のような条件があります。

1）移動はそのフェイズのプレイヤーのみ行なうことができます。
部隊は必ずしも移動させる必要はありません。

2）一度移動を終了した部隊は、そのフェイズの行動を終了します。
ただし、続けて「戦闘」「降車」「乗車」を行なえる場合もあります。その場合は、それらの命令が実行された時点でその部隊の行動が終了します。

3）1つの部隊が移動している最中にほかの部隊が移動することはできません

4．5　「戦闘」に関するルール

○戦闘の発生

隣接攻撃…移動によって敵部隊の隣接ヘックスに侵入するか、自国のフェイズが回ってきた時点で既に敵部隊の隣接ヘックスに入っている場合に発生します。
これらの状態を「接敵」といいます。
「戦闘」を行なうか否かは、プレイヤーの自由であり接敵したからといって必ず戦闘を行なわなければならないというわけではありません。

間接攻撃…部隊が間接攻撃用の武器（2ヘックス以上離れたヘックスにいる敵を攻撃できる武器）を保有している場合に発生します。攻撃される側の部隊と隣接していないため、反撃を受けることはありません。逆に敵の間接攻撃を受けた場合は、一方的に攻撃を受けます。

○戦闘用武器

キャンペーン版大戦略Ⅱの戦闘で使用される武器は、以下の１５種類です。

各部隊は、以下の武器を最大４種類搭載していますが、同じ武器でも部隊によって能力が違います。詳細は「比較攻撃率表」を参照してください。

隣接攻撃用	（略称）	間接攻撃用	（略称）
ＡＡＭ（空対空）ミサイル	…ＡＡＭ	ＡＡＭ２（空対空）ミサイル	…ＡＡＭ２
ＳＡＭ（地対空）ミサイル	…ＳＡＭ	ＳＡＭ２（地対空）ミサイル	…ＳＡＭ２
※爆弾	…ばくだん	カノン砲	…カノン
※ロケット弾	…ＲＣＴ	※ロケット砲	…ＲＣＴ２
※機関砲	…きかん	対艦ミサイル	…たいかん
戦車砲	…せんしゃ		
ＡＴＭ（対戦車）ミサイル	…ＡＴＭ		
※機銃	…きじゅう		
マシンガン	…マシンガ		
艦砲	…かんほう		

※印は複数攻撃武器

○単数攻撃と複数攻撃

攻撃するときに使用する武器によって、攻撃の種類が「単数攻撃」と「複数攻撃」に分かれます。

１）単数攻撃

１機で敵の１機を攻撃することを言います。

２）複数攻撃

１機で同時に敵の２機を攻撃することを言います。ただし、この攻撃は相手が地上部隊である場合に限られ、航空、艦船部隊への攻撃は、複数攻撃用の武器を使っても単数攻撃になります。

○攻撃率

戦う相手、使用する武器の組み合わせによって各部隊の基本的な攻撃命中率が決ってしまいます。これを攻撃率といいます。

自国部隊の攻撃率は、「比較攻撃率表」で一覧することができます。

攻撃率は、以下の要素によって変化します。

１）地形と攻撃率

部隊のいる地形は、攻撃率に影響します。「地形防御率表」に各地形の地形防御率が表記されています。この値が大きい地形になるほど、攻撃を受けたときに損害を受けにくくなります。

２）熟練度と攻撃率

戦闘を重ねるうちに、部隊は経験を積みます。経験を多く積んだ部隊ほど、戦闘に強くなります。この度合を数値で表したものが熟練度です。

熟練度が上がるにつれて、攻撃も防御も有利になってきます。
熟練度は、F～Aまでの6段階に分かれており、破壊した敵部隊の数によって上がります。破壊した相手の熟練度が高いほど、自分に入ってくる経験値も大きくなります。
さらに、敵部隊を全滅させた場合にも上記とは別に経験値が加えられます。

隣接における先制攻撃

戦闘をしかけた部隊を攻撃側、戦闘をしかけられた部隊を防御側と呼びます。
隣接攻撃は基本的に同時戦闘ですが、熟練度の高い方の部隊が先に攻撃をしかける場合があります。

攻撃の手順は、以下のとおりです。

) 攻撃側と防御側の熟練度を比較します。
) 攻撃側の熟練度が防御側の熟練度と同じか、小さい場合は、双方とも同時に戦闘を開始します。
) 攻撃側が防御側の熟練度を上回っている場合は、攻撃側が先に攻撃をしかける場合があります。
) 攻撃側が先に攻撃した場合、防御側は攻撃側の攻撃を受けきった後、破壊されなかった機数分だけで反撃を行ないます。

4．6　「補給」に関するルール

補給できる場所

補給は部隊が以下の場所にいる場合のみ可能です。

) 自国あるいは同盟国の首都と都市（占領した都市も含む）、空港、港。
) 自国の補給車に隣接したヘックス
  - 航空部隊が補給を行なえるのは、自国と同盟国の空港（占領した空港も含む）だけです。
    ただし、ハリアー、フォージャー（VTOL機）、ヘリコプターは補給車からでも補給を受ける事ができます。
  - 艦船部隊が補給を行なえるのは、自国と同盟国の港（占領した港も含む）だけです。
) 艦船で輸送中の部隊
  - 艦船で輸送中の部隊はターンの終了時に自動的に燃料と弾薬が補給されます。ただし、部隊の損害機の補充は行なわれません。また、武装を交換することもできません。

補給の効果

補給を行なうと、消費した燃料と弾薬が最大になります。また、部隊の中で破壊されたのが最大4機、耐久数（艦船部隊の疲弊度）が最大4まで補充されます。

ただし、補給車から補給を受けた場合、破壊された部隊は補充されません。

○補給部隊
補給部隊には、次のような特長があります。

1）補給部隊は、移動の前後どちらでも補給を行なえます。
ただし、補給を受ける側の部隊は、移動後に補給を受けることはできません。
2）補給部隊同士の補給はできません。

○全補給
「全補給」（全補）とは、補給可能なヘックスにいる自国部隊のすべてに同時に補給を行なうことをいいます。1回の操作で複数の部隊に補給を行なえる便利なコマンドですが、大量の軍事費がかかるという反面も合わせ持っています。

※注意　全補給（全補）を行なうとそのターンの間、武装交換ができなくなるので注意してください。

4．7　武装交換についてのルール

○武装交換の条件
「武装交換」を行なえるのは、3つ以上の武器を装備している航空部隊に限ります。
○武装交換できる場所
航空部隊が「武装交換」を行なえる場所は、自国と同盟国の空港（占領した空港も含みます）です。空母、ヘリ空母上では行なえません。

4．8　「輸送」（乗車など）に関するルール

○乗車できる場所
以下の輸送部隊への乗車は、乗車できる場所が限られています。

輸送機：輸送機が空港（自国、他国を問わず）にいる場合のみ乗車できます。
輸送艦：輸送艦が港（自国、他国を問わず）にいる場合のみ乗車できます。

○乗車のルール
乗車には以下のようなルールがあります。

1）輸送している部隊が戦闘状態になった場合、輸送されている部隊は戦闘に参加できま

せん。輸送部隊だけが戦闘を行ないます。
）輸送部隊が損害を受けると、乗車している部隊も損害を受けます。この場合、同じ比率で損害を受けます（例外：艦船と輸送機）。
）乗車が行なわれると、乗車した部隊および輸送部隊の、そのフェイズにおける行動は終了します。
）輸送中、輸送している部隊が補給を行なっても、乗車中の部隊は補給を受けられません。

輸送可能な部隊と乗車可能な部隊
輸送する部隊と、される部隊の種類は、以下のとおりです。

）「基本性能表」の「とうさい」の欄に部隊タイプの頭文字が記入されている部隊は輸送することができます。逆に、記入されている頭文字の部隊が輸送される部隊です。
）輸送部隊の数（機数）によって、輸送される部隊の数に次のような制限が加えられます。
・輸送機、艦船部隊は輸送される部隊の機数、または輸送する部隊の耐久数に関係なく、２部隊輸送することができます。
・そのほかの輸送部隊は１部隊輸送できます。その場合、自分の部隊機数の倍の数まで（ただし最大１０機まで）輸送できます。例えば、４機の輸送ヘリ部隊は８人の歩兵１部隊を輸送できます。
）輸送部隊と、乗車可能な部隊の組み合わせは、次のとおりです。

輸送部隊	乗車可能部隊
トラック、輸送ヘリ	兵員部隊
※輸送機 ※輸送艦	全地上部隊
※ヘリ空母	ヘリ部隊 ＶＴＯＬ機
※空母	ヘリ部隊 ＶＴＯＬ機 艦上機

※艦船、輸送機は、２部隊搭載することができます。

航空部隊の中の戦闘機・攻撃機は、さらに一般航空機、艦上機、ＶＴＯＬ機に分かれています。艦上機とは空母に離着艦できる航空機のことで、ＶＴＯＬ機は空母・ヘリ空母へ離着艦が可能な航空機のことを言います。

○降車できる場所

降車できるのは、以下の場所に限られます。

1）輸送している部隊の周囲６ヘックス。
ただし、周囲６ヘックスが他の部隊で埋まっていたり、降車する部隊が移動において侵入できない地形である場合は、そのヘックスに降車できません。

2）輸送機は、空港（自国、他国を問わず）でのみ降車させることができます。

5　ユーティリティ

ユーティリティとは、マップデータやゲームデータの複写、生産タイプの編集など、主にディスクに関係する作業を行なうときに用いるメニューです。

5．1　ユーティリティの起動と各機能

スタートメニューで「ユーティリティ」を選ぶと次のようなユーティリティ・メニューが表示されます。

マップ、ゲームふくしゃ
せいさんタイプふくしゃ
せいさんタイプへんしゅう
ユーザーディスクしょきか
データさくじょ
しゅうりょう

●マップ、ゲーム複写

マップデータやゲームデータの複写を行ないます。画面の指示に従って複写してください。キャンペーンマップは複写することができません。

ゲームデータを複写するとき、複写元のディスクにある生産タイプと複写先にあるディスクの生産タイプが異なるときは注意が必要です。例えば元の生産タイプで艦船だったものを戦車になっているものに複写してしまうと、戦車が海の中に表われてしまいます。

●生産タイプ複写

生産タイプの複写を行ないます。生産タイプは１枚のディスクに１６個ありますが、ここでは、一度に１６個を複写します。画面の指示に従って複写してください。

●生産タイプ編集

生産タイプは予め１２種類用意してあります。しかし、もっと異なるタイプでプレイしたいという人はここで、オリジナルの生産タイプの編集が可能です。操作方法は次の章をご覧ください。

●ユーザーディスク初期化

ユーザーディスクはブランクディスクをＢＡＳＩＣやＭＳＸ－ＤＯＳでフォーマットして作りますが、そのままでは使うことができません。フォーマットしたディスクに対してこのコマンドを実行してください。これで、初めてユーザーディスクとしてマップデータやゲームデータを保存することができるようになります。

●データ削除

ディスクに保存されているマップデータやゲームデータを削除します。このコマンドで一度削除したデータは、復活することができませんから、十分に注意して本当に不必要なデータだけを削除してください。

５．２　オリジナル生産タイプ編集

1）「せいさんタイプへんしゅう」を選ぶとデータの読み込み画面のように生産タイプの一覧が表示されます。任意の生産タイプを選んでＡボタンを押してください。初め、データの名前が空白になっているものが４つありますが、これが新規データ用です。新しい生産タイプを作るときはこれを選んでください。

2）全体命令コマンドの「生産」と同じような画面になります。「生産」と同じように十字キーでカーソルを移動させ、変えたい生産部隊のところへ移動させます。

3）生産部隊の変更はＡボタンを押しながら十字キーの左右で行ないます。

4）必要な生産部隊を編集し終ったら、Ｂボタンを押してください．生産タイプの一覧に戻ります。このとき、十字キーの左右キーを押すと、生産タイプの名前の編集モードになります。国名やゲームデータの名前のようにキーボードから入力し、入力し終えたらリターンキーを押してください。

5）必要な編集を終えたら、一覧表の画面でＢボタンを押します．すると、「ほぞんする」、「キャンセル」というメニューが表示されるので、編集結果をディスクにセーブしてもよければ「ほぞんする」を選んでください。「キャンセル」を選ぶと編集結果は残りません。

6　キャンペーンゲームに挑戦

キャンペーンゲームとは、一言で言えば長期間にわたるゲームのことです。データディスクに８種類のマップが用意されています。「１番目のマップを征服したら、２番目のマップ、これも征服したら３番目のマップという方式で、最終目標である８番目のマップを征服するまでゲームを続ける」というのがキャンペーンゲームです。その際、生き残った部隊も次のステージに引き継ぐことができます。基本的な遊び方はスタンダードゲームと特に変りません。

キャンペーンゲームは時間がかかりますが、「キャンペーン版大戦略Ⅱ」をじっくりと楽しみたい方にお勧めです。

６．１　キャンペーンゲームの起動

１）スタートメニューで「キャンペーンゲーム」を選ぶと「しんき」、「つづきから」というメニューが表示されます。初めてキャンペーンゲームを行なうとき、あるいはキャンペーンゲームを初期設定から始めたいときは「しんき」を、既にキャンペーンゲームを経験していて保存してあるところから始めたいとき「つづきから」を選びます。

▽「しんき」を選んだとき

２）「しんき」を選ぶと最初のマップが読み込まれます。画面の指示に従いディスクを入れ換えて読み込んでください。

３）ゲーム設定画面になります。キャンペーンゲームでは国名と生産タイプのみ変更可能です。スタンダードゲームと同じように設定してください。

４）ゲーム設定を終るときはＢボタンを押してください。メニューカーソルが「スタート」、「キャンセル」のところに移動します。ここで「スタート」を選んでください。「キャンセル」を選んだときはスタートメニューに戻ります。

５）キャンペーンゲームのタイトルが表示されます。Ａボタンを押すとストーリの説明があり、キャンペーンゲームが始まります。

▽「つづきから」を選んだとき

2）「つづきから」を選ぶとスタンダードゲームと同じようにデータの読み込み画面になります。ただし、ここで読み込めるのは「Cゲーム」とあるキャンペーン・ゲームの状況の保存データだけです。

3）ゲーム設定画面になります。ただし、ここでは確認だけで設定の変更はできません。

4）内容を確認したらBボタンを押してください。メニューカーソルが「スタート」、「キャンセル」のところに移動します。ここで「スタート」を選べばゲーム開始です。「キャンセル」を選んだときはスタートメニューに戻ります。

6．2 スタンダードゲームとの違い

●キャンペーンゲームの勝利条件

キャンペーンゲームは、通常のゲームと違い、１つのマップを征服しても勝利とはなりません。用意されているすべてのマップ（８マップ）を征服して、初めて勝利となります。

●設定変更

プレイヤー設定を変更できるのは、読込み時に「しんき」を選択したときのみです。また国名と生産タイプに限られます。

●軍事費

キャンペーンゲームでは、次のステージに進んだときに、前のステージで蓄えた軍事費を引き継ぐことができます。

●ターンの制限

通常ゲームでは、２００ターンまでで勝負がつかない場合は引き分けですが、キャンペーンゲームではターン数に制限があり、各ステージの制限ターン内に勝負がつかない場合は次のステージに進ことができません。ただし、より早いターンで終了すると、余ターン数×終了時軍事費＝次の初期軍事費、余ターン数×５＝追加経験値のボーナスポイントが付くという特典があります。

●部隊の引継ぎ

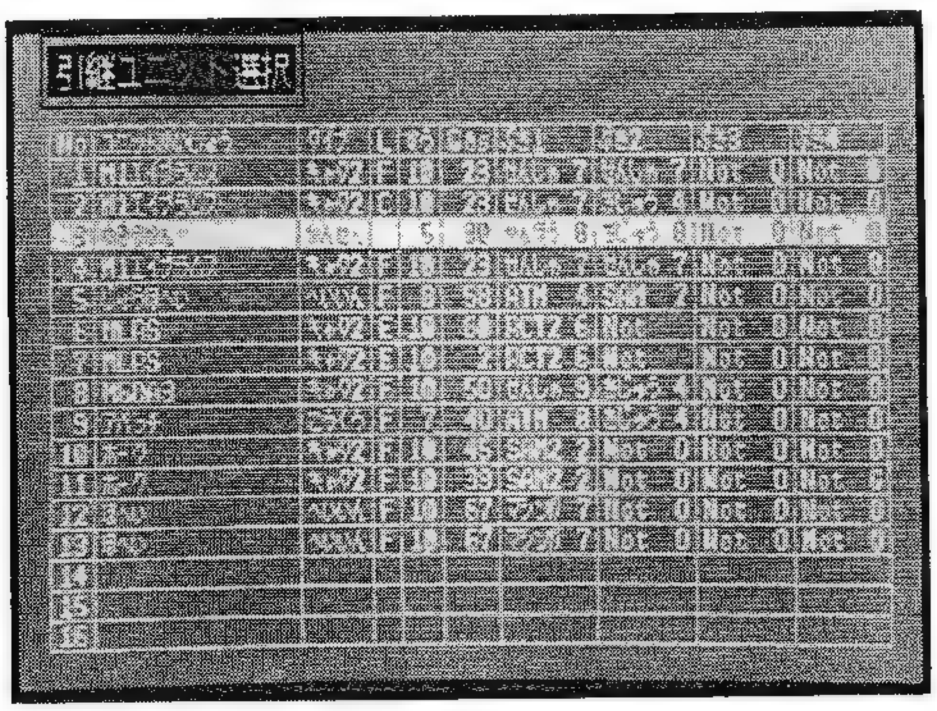
キャンペーンゲームは通常のゲームと違い、生き残った部隊を次のステージに引き継ぐことができます。部隊の引き継ぎは、各マップを勝利した後の部隊引き継ぎメニューで行ないます。

引き継ぐ部隊の数は、最大４８部隊までの範囲ならば、いくつの部隊を引き継いでもかまいません。ただし、次のステージで所有できる部隊は、引き継いだ部隊数を含めて４８部隊までです。また、部隊は前のステージで得た経験値も引き継ぐことができます。

6．3　部隊の引継ぎ

1つのステージを征服すると戦闘状況の説明に続き、「部隊引き継ぎメニュー」が表示されます。引き継ぎメニューの「全ユニット」か「ユニット選択」を十字キーで選び、Aボタンを押してください。「全ユニット」を選択した場合、前のステージで生き残った全ての部隊を次のステージに引き継ぐことができます。「ユニット選択」を選択すると、次のような画面が表示されます。

《引き継ぎ部隊選択画面》

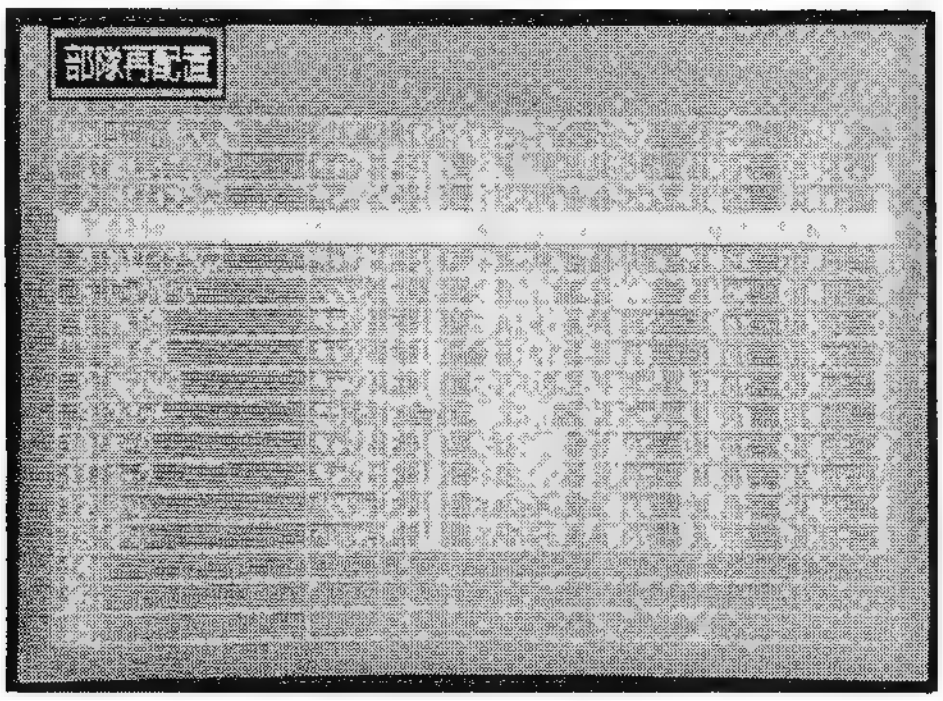


この引き継ぎ部隊選択画面で生き残った部隊の中から、選択した部隊だけを次のステージに引き継ぎます。十字キーの上下でメニューカーソルを移動させ、引き継ぎたい部隊名に合わせてください。十字キーの左右で部隊名の表示が白色、青色に入れ替わります。ここで、白色で表示された部隊は、次のステージに引き継ぐことができます。引き継ぎたい部隊の全てを白色表示に変えたらBボタンを押します。

6．4　部隊の再配置

次のマップで全体命令コマンドの「生産」を選ぶと「再配置」、「生産」というメニューが表示されます。「生産」を選択した場合は通常の「生産」コマンドと同じ働きをします。そのまま部隊の生産を行なってください。「再配置」を選択した場合前のステージで活躍した部隊を、配置することができます。「再配置」を選択すると、次のような部隊の再配置表が表示されます。

《再配置表画面》



十字キーの上下でメニューカーソルを移動させ、引き継ぎたい部隊名に合わせてください。Aボタンでその部隊が再配置されます。Bボタンはキャンセルです。

7　マップエディタ

データディスクには、あらかじめ２０種類のマップデータが入っており、さまざまな設定のもとでゲームを楽しめるようになっています。

しかし、なかにはこれだけではあきたらない人もいることでしょう。

そんな人の為に用意されているのが、マップエディタです。マップエディタを使えば、自分だけのオリジナルマップを作成することができます。

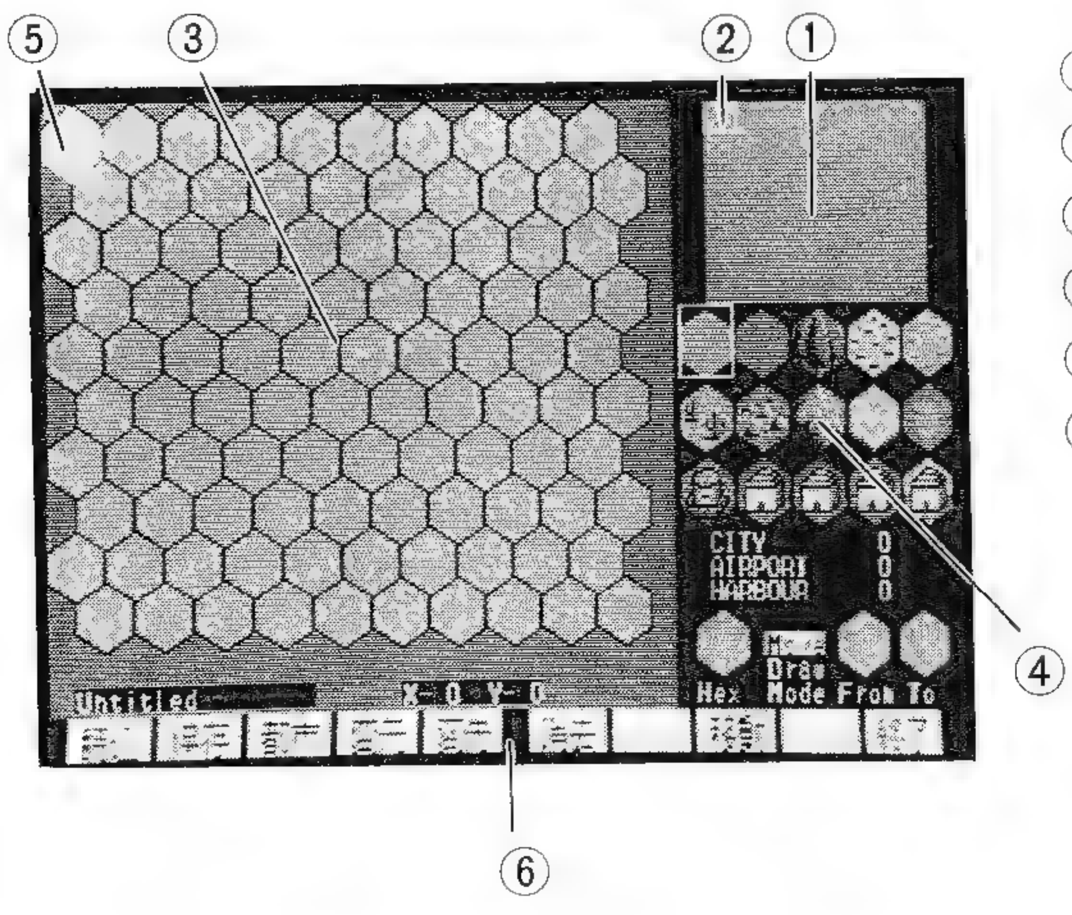
7．1　マップエディタ起動

スタートメニューで「マップエディタ」を選ぶと次のようなマップエディタ画面になります。マップエディタに入ってからはキーボードによる操作になります。

7．2　マップエディタ画面

マップエディタの基本画面は以下のようになっています。

《マップエディタ画面》



①フルマップスクリーン
②ビューカーソル
③編集画面
④地形データ表示部
⑤ヘックスカーソル
⑥ファンクション表示部

7．3 マップ作成の基本手順

マップ作成は、基本的に

1）地形データ表示部から、配置したい地形を選択する。
2）編集画面に配置していく。

という手順です。

操作方法

1）地形データ表示部から、配置したい地形を選択する。

①［ＩＮＳ］キーと［ＤＥＬ］キーで地形を選択します。地形データは全部で３０種類。表示部には１５のデータが表示されています。残り１５のデータの表示切り替えは、［ＩＮＳ］、［ＤＥＬ］キーでも行なえますが、［ＳＥＬＥＣＴ］キーでワンタッチで切り替えができます。
②選択された地形は、地形データ表示部下の「Ｈｅｘ」の部分に表示されています。

2）編集画面に配置する
選択した地形を編集画面の適当な場所にヘックスカーソルを移動させて配置します。

①カーソルキーを使って、選択した地形を配置したい位置にヘックスカーソルを移動させます。また、［ＳＨＩＦＴ］＋カーソルキーでより大きな単位で移動することもできます。
②スペースキーを押すと、選択したヘックスに選択した地形が配置されます。

3）Ｄｒａｗモードについて
［ＢＳ］キーを押すことにより、ＭｏｖｅモードとＤｒａｗモードを切り替えることができます。Ｄｒａｗモードでは、ヘックスカーソルを移動させるだけで選択されているヘックスを配置していきます。

7．5 ファンクションコマンド

●読込［f・1］キー

既にあるマップデータを読み込みます。画面の指示に従い、データを読み込んでください。

●保存［f・2］キー

作成したマップデータを保存します。画面の指示に従いデータを保存してください。マップデータ名の入力は通常ゲームデータセーブ時の入力と同じです（Ｐ１０の※を参照してください）。なお、ゲームデータやキャンペーンデータを読み込んでエディットしたものを保存した場合はマップデータとして保存されます。

●都市［f・3］キー

各国の建物数を表示します。アンバランスなマップにならないよう、ときどき建物の数を確認しながらマップを作成してください。

●変元［f・4］キー、変先［f・5］キー

ある地形をまとめて違う地形に変更するときに使います。操作方法は少し複雑ですが以下のようにします。

①［ＩＮＳ］、［ＤＥＬ］キーで変更元の地形を選び、［f・4］キーを押します。選択された地形は地形表示部下の「Ｆｒｏｍ」の部分に表示されます。
②同じように変更先の地形を選び、［f・5］キーを押します。選択された地形は地形表示部下の「Ｔｏ」の部分に表示されます。
③カーソルキー、［ＳＨＩＦＴ］＋カーソルキーでビューカーソルを移動させ、変更したい部分を編集画面に表示させます。
④［ＴＡＢ］キーを押します。

●消去［f・6］キーまたは［ＳＨＩＦＴ］＋［f・1］キー

マップ全体を、そのとき選んでいる地形で埋めつくします。

●移動［f・8］キーまたは［ＳＨＩＦＴ］＋［f・3］キー

マップ全体をずらすように移動させます。［f・8］キーを押すと、ファンクション表示が変わります。移動したい方向に対応したファンクションを押して移動させてください。

一度押すと、上下へは２ヘックス、左右へは１ヘックスずつ移動します。必要な分だけ移動させたら［f・１０］キーまたは［ＳＨＩＦＴ］＋［f・5］キーの「終了」を選んでください。元のファンクション表示に変ります。

●終了［f・１０］キーまたは［ＳＨＩＦＴ］＋［f・5］キー

マップエディタを終了し、オープニング画面に戻ります。作成したデータを残したいときは［f・2］キーの保存「保存」を前もって実行してください。

8　最後に

●ゲームが動かないときには

製品には万全を期していますが、万一、ソフトウェアが動作しないときには、下記事項を確認してください。また、購入された販売店等で、同じ機種での動作をお確かめください。別の機械で動作する場合には、ご使用の機械の故障が考えられます。販売店にご相談ください。

・スロットに他のカートリッジがセットされている場合、起動しないことがあります。電源をONにする前に不要なカートリッジを抜き取っておいてください。
・外付けドライブには対応していません。あらかじめ本体より取り外しておいてください。

■サポート体制

●ディスクを読んだ後、止まってしまった
●画面が乱れて変な文字やグラフィックが出た
●最初からまったく動作しない

などの症状が発生した時、また前項の他の場合にも動作しない時には、誠に申し訳ございませんが、お手持ちのディスクの動作不良が考えられます。大変お手数ですが、商品に同封のユーザーサポート依頼書をご記入の上､弊社までディスクと共に郵送ください。至急調査の上、交換品をお送り致します。なおユーザーサポートはユーザーアンケートをご返送して頂いた方のみに有効ですので、ユーザーアンケート葉書は、必ずお送りくださいますようお願い致します。

●もしもディスクを壊してしまった時は

お客様の操作ミスでディスクを壊されてしまった場合､有償でディスクを交換致します。料金はディスク１枚につき１５００円（税込）となっております。料金分の定額小為替（無記名）か切手を送付商品に添えてお送りください。現金書留をご利用頂いても結構です。

※ディスクをお送りの際にはダンボール紙などで丁寧に包んで、必ず全てのディスクを郵便でお送りください。ユーザーディスク、データディスクなどお手元で作成された関連ディスクがある場合は、それも忘れずに同封してください。

■ご注意

1．このプログラム、及びマニュアルの内容の一部、又は全部を無断で複製することは法律により禁止されています。レンタルやコピーを行なうと著作権法により厳しく罰せられます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

2．このプログラムは個人用として使用する他は、著作権法上、株式会社マイクロキャビンに無断で使用することは出来ません。

3．この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。

4．製品の内容には万全を期していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなど、お気づきになられましたらご連絡ください。

5．運用した結果については4項にかかわらず､責任を負いかねますのでご了承ください。

6．お電話やお手紙でのゲームのヒントについてのお問い合わせは、お受けしておりませんのでご了承ください。

【送り先】

〒510三重県四日市市安島2－9－12

株式会社マイクロキャビン　ユーザーサポート係

・商品の品質に関するお問い合わせは

月曜日～金曜日　14：00～17：00

TEL　0593－51－6482　ユーザーサポート係まで

※ヒントについてのお問い合わせはご遠慮下さい。

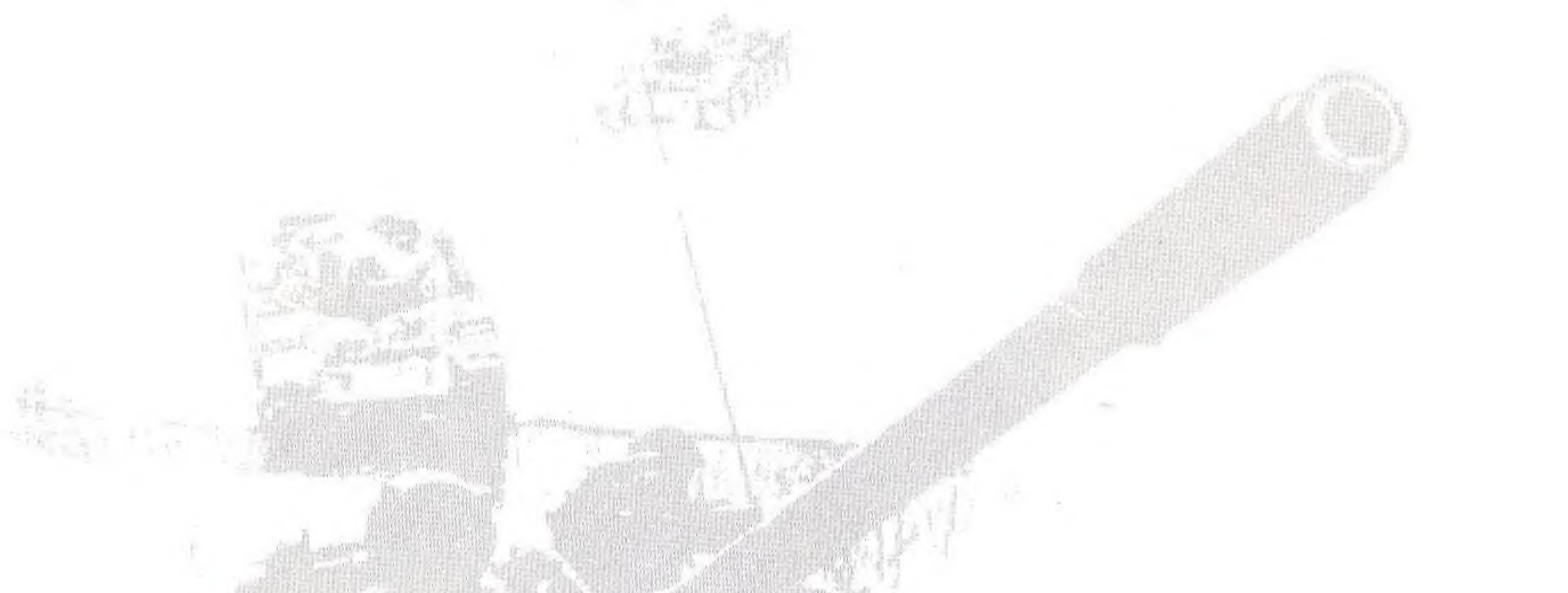
戦略メモ

戦略メモ



戦略メモ

戦略メモ



マイクロキャビン®
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL〈0593〉51-6482